



LIVE JOUABLE EN LIGNE



MECHASSAULT



INFORMATION SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lumières ou motifs clignotants peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran de télévision, d'utiliser un écran de télévision de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre télévision

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou pausez un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre télévision pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Il est strictement interdit de recopier, déposséder, transmettre, présenter au public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

Table des matières

Mémemorandum	2
Interface principale	2
Visualisation Tête Haute	3
'Mechs	4 5 6
Armes	6 7 8
Récupération	8
Service de renseignements	9
'Mechs multiples	10
Hbox Live	11 12 13 14 15
Notre équipe technique	16
Garantie	16
Support client	17

Mémemorandum



*Code de transmission WOLFNET / 101801-3, GG2-3334-R
Alpha. Autorisation Charlie Un requis.*

HAUTEMENT CLASSIFIÉ

*Contrat officiel / Zone commando, compagnie mercenaire des
Dragons de Wolf. STRICTEMENT PERSONNEL.*

En tant que membre d'élite de l'unité des Dragons de Wolf, vous avez été contacté afin d'atterrir sur la planète Hélio avant une force d'invasion des Dragons. Cette mission est très dangereuse, mais nous veillerons à ce que vous n'ayez pas à la regretter.

Hélio est contrôlée par une bande de fanatiques religieux et axés sur la technologie, connus sous le nom de Word of Blake. Rendez-vous sur place et faites ce pourquoi nous vous avons engagé : semez la confusion et détruisez leurs défenses, et plus particulièrement leurs bases orbitales. Restez en permanence connecté sur WOLFNET : d'autres messages codés vous seront envoyés. Prenez le temps de bien les lire avant chaque mission. Ils contiendront les dernières informations classifiées que nous aurons pu découvrir. Et ce n'est que le début.

«Fin du message»

Afin de profiter du jeu au mieux, nous vous recommandons de régler votre Xbox sur PAL-60. Notez que le mode PAL-60 n'est pas compatible avec les vieux téléviseurs. En cas de doute, consultez le fabricant de votre téléviseur. Si vous rencontrez des problèmes d'affichage, revenez aux paramètres par défaut en exécutant de nouveau la même procédure et en sélectionnant Non à l'étape 4.

Pour passer votre affichage en mode PAL-60

- 1 À partir de l'interface Xbox, sélectionnez **Paramètres** et appuyez sur
- 2 Sélectionnez **Vidéo** et appuyez sur
- 3 Sélectionnez **PAL-60** et appuyez sur
- 4 Sélectionnez **Oui** et appuyez sur

Interface principale

Nous avons configuré votre interface tactique pour qu'elle vous transmette toutes les informations nécessaires de la manière la plus utilisable qui soit. Protégez-la à tout prix, sans quoi vous vous retrouverez seul, sans les données dont vous aurez probablement besoin pour survivre. L'interface principale se décompose comme suit :

CAMPAGNE

Vous gagnerez votre salaire en exécutant les missions qui vous seront confiées.

MULTIJOUEUR

Tout est dit : parties à plusieurs. 'Mechs mercenaires s'affrontant sans pitié.



CONFIGURATION DU JOUEUR

Trouvez-vous un pseudonyme, configurez les commandes de votre 'Mech et allez donner une bonne leçon à l'ennemi.

OPTIONS

C'est ici que vous pouvez modifier les divers niveaux sonores et voir qui sont les Ingénieurs et soldats à qui vous devez de vous trouver aux commandes de votre 'Mech.

Visualisation Tête Haute

Nous savons que vous avez souvent utilisé Visualisation Tête Haute (VTH) de votre 'Mech, mais nous devons nous assurer que vous disposez bien de cette information. Assurez-vous de bien connaître tous les composants du VTH pour ne pas être en mauvaise posture à un moment délicat. Cela fera certainement la différence quand vous devrez sauver votre peau.



APPICHAJE DES ARMES

L'icône située au centre de l'écran dynamique Affichage des armes vous permet de voir l'état de l'arme sélectionnée. Seules les armes en parfait état de marche sont disponibles. Cet écran vous indique les munitions restantes, ainsi que la puissance de l'arme (niveau 1 à 3). Le plus bas niveau de puissance (1) est le niveau par défaut. L'arme dispose alors de munitions illimitées. Le temps de rechargement de l'arme que vous utilisez est indiqué entre 3 et 6 heures. Quand la barre est rouge, l'arme peut de nouveau être utilisée.

INDICATEUR DE CHALEUR

L'indicateur de chaleur se trouve au centre de l'écran d'affichage des armes (12 heures). À l'aide de couleurs (jaune et rouge), il vous indique quel est le degré de chaleur emmagasinée par votre 'Mech, ainsi que la vitesse à laquelle elle se dissipe. Le rouge signifie que la chaleur a atteint un niveau critique et que vos armes risquent de mal fonctionner.

INDICATEUR D'ÉTAT DE BLINDAGE

Situé à 1 heure sur l'écran d'affichage des armes, il indique l'état de votre blindage en vert. Chaque fois que vous êtes touché, votre blindage se détériore. S'il est totalement détruit, vous êtes mort.

ÉCRAN DE DÉTECTION

L'écran de détection est un radar vous permettant de localiser l'ennemi, ainsi que vos divers objectifs. Les ennemis apparaissent en rouge : les ennemis au sol sont signalés par des points (fantassins exceptés), les 'Mechs par des carrés, les unités aériennes par des triangles. Chaque objectif de mission est mentionné par une flèche jaune indiquant sa direction si vous n'êtes pas encore à sa portée, et par un triangle jaune dès que vous arrivez à sa portée.

'Mechs

Voici les 'Mechs que nous avons sélectionnés pour vous, MechWarrior. Nous vous proposons les meilleurs 'Mechs que nous avons pu trouver, en fonction des besoins spécifiques à chacune de vos missions.

Afin de vous aider à vous y retrouver, les 'Mechs sont classés par catégorie, depuis les 'Mechs légers jusqu'aux 'Mechs d'assaut, plus lents mais bien plus dévastateurs. Les 'Mechs peuvent être armés de manière très différente. Lorsque vous avez le choix, pensez bien au type de mission que vous allez devoir mener à bien avant de faire votre choix.

Par exemple, inutile de vous exposer aux coups adverses s'il n'est pas nécessaire de combattre de près. Dans ce cas, prenez autant de missiles que possible et abattez l'ennemi de loin. Il sera alors conseillé de prendre un 'Mech armé de Javelins plutôt qu'un autre utilisant des Crossbows, par exemple. Souvent, il est également utile d'avoir un 'Mech disposant de réacteurs de saut.

Ullar



Extrêmement polyvalent, l'Ullar est équipé d'armes variées lui permettant de combattre aussi efficacement de près que de loin. Rapide, il bénéficie d'un bon blindage et fait un excellent 'Mech de reconnaissance.

Classe : BattleMech léger

Tonnage : 30

Vitesse : 85 km/h

Armes : Pulse Laser, Missiles Crossbow

Systèmes de défense spécial : réacteurs de saut, AMS



Dwens



L'Dwens est aujourd'hui un modèle de référence pour les régiments devant combattre en première ligne. Assez peu armé, il est en revanche très rapide et on peut le doter de l'équipement électronique de la Sphère intérieure. Il affronte rarement l'ennemi directement, utilisant plutôt ses excellents systèmes électroniques et ses missiles à longue portée pour venir en aide aux 'Mechs plus lourds.

Classe : BattleMech léger

Tonnage : 35

Vitesse : 72 km/h

Armes : Machine Gun, Missiles Cruiseau

Systèmes de défense/spécial : aucun signe de reconnaissance



Cougar



À tonnage égal, la Cougar est certainement le meilleur 'Mech. Il est difficile à toucher en raison de sa vitesse et de sa petite taille, qui ne l'empêche pas de transporter de nombreuses armes.

Classe : BattleMech léger

Tonnage : 35

Vitesse : 65 km/h

Armes : Pulse Laser, Autocannon, Missiles Javelin

Systèmes de défense/spécial : réacteurs de saut



Uziel



L'Uziel est un bon compromis entre manœuvrabilité et puissance de feu. De plus, son blindage performant lui permet de bien se comporter dans n'importe quel type de mission. Sa vitesse et ses réacteurs de saut le rendent idéal pour les tactiques de guérilla.

Uziel est un meuble de la collection de meubles de la série.

Classe : BattleMech moyen

Tonnage : 50

Vitesse : 56 km/h

Armes : PPC, Machine Gun,
Missiles Crossbow

Systèmes de défense/spécial : AMS,
réacteurs de saut



Vulture



La Vulture tire son nom de ses épaules voûtées, de son long cou et de ses jambes faisant penser à des pattes d'oiseau. Le point de fixation de missiles dont il bénéficie sur la partie basse de son torse le rend très polyvalent et il peut transporter davantage de missiles que n'importe quel autre Mech. C'est un excellent ajout à une unité nécessitant du soutien.

Vulture est un meuble de la collection de meubles de la série.

Classe : BattleMech moyen

Tonnage : 60

Vitesse : 48 km/h

Armes : Laser, Machine Gun, Missiles
Javelin

Systèmes de défense/spécial : AMS



Catapult



Lent mais très résistant, la Catapult est surtout utile comme unité fixe, surtout dans les situations où il peut se servir efficacement de ses missiles à longue portée. Conçu pour occuper la seconde ligne de défense, il est toutefois doté d'une puissance de feu le rendant également utile en attaque.

Classe : BattleTech moyen

Tonnage : 65

Vitesse : 40 km/h

Armes : Pulse Laser, Missiles Javelin

Systèmes de défense/spécial :
réacteurs de saut, brouillage



Thor



Le Thor offre une bonne manœuvrabilité et une puissance de feu très efficace à courte portée et moyenne portée. De plus, les armes variées dont il est équipé font qu'il peut infliger d'importants dégâts quel que soit le type de terrain sur lequel il officie.

Classe : BattleTech moyen

Tonnage : 70

Vitesse : 48 km/h

Armes : Laser, Machine Gun, Missiles
Crossbow

Systèmes de défense/spécial : réacteurs de
saut, brouillage



Mad Cat

La Mad Cat est le tout premier Mech conçu par la Sphère intérieure. C'est également le plus utilisé de tous. Il propose de nombreuses armes, mais ce sont surtout ses missiles qui le rendent redoutable.

000

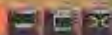
Chosen : BallerTuch d'essai

Tonnage : 100

Uitgeest : 32 km/h

Arms : PPC, Maching Gun, Missiles, Javelin**Systèmes de défense/spécial : brouillage**

Atlas



Même les DieuxWarriors les plus expérimentés qui aient se mettant souvent à trembler de peur en voyant arriver un Atlas ou le group de bataille. Il faut dire que la tête, le torse et les armes de ce "Dieu" ont été plutôt conçus pour terrifier l'adversaire que dans un souci d'efficacité maximale. L'Atlas a pour fonction de causer de sacrifiants dépôts à l'ennemi.

Abstract

Classe: BattelloTecnico d'assalto

Temperatura : 100

Vitesse : 52 km/h

Armors: Pulse Laser, Autocannon, Missiles, Javelin

Systèmes de défense/spécial : AMS



Armes

Comme stipulé dans votre contrat, nous vous avons fourni un nombre d'armes différentes. La plupart des 'Mechs sont équipés d'armes et de systèmes de défense, beaucoup disposant également de réacteurs de saut.

ARMES

Les armes ci-dessous sont les meilleures que nous puissions vous proposer. La plupart sont standard mais bénéficient de quelques nouveautés. Aucune n'a été personnalisée.

ARMES ÉNERGÉTIQUES

Comme vous le savez, ces armes doivent stocker de l'énergie. Elles nécessitent donc un temps de chargement avant de pouvoir tirer. Elles dégagent également une importante quantité de chaleur que vous allez devoir gérer.

Pulse Laser

Le pulse laser est une arme à tir rapide particulièrement efficace contre les véhicules. Le temps de rechargement ne prend qu'une fraction de seconde. La précision dépend uniquement de votre visée.



Laser

Ce laser est tout à fait normal. Il projette un long rayon qui suit la cible et continue de lui infliger des dégâts même si elle se déplace.



PPC

Le Particle Projection Cannon (PPC) projette une boule d'énergie assortie d'une traînée et suivant légèrement la cible. Chargez-le en maintenant la gâchette droite appuyée, et relâchez-la pour tirer.



ARMES BALISTIQUES

Voici les armes balistiques que vous aurez à votre disposition. Vous devez sans doute déjà bien les connaître.

Machine Gun

La machine gun est une arme balistique à courte portée et à tir rapide. Elle est extrêmement précise de près. Les dégâts infligés sont importants ou légers, en fonction de la portée. Cette arme ne génère pas la moindre chaleur.



Autocannon

L'autocannon est une arme balistique à tir direct, utilisant des projectiles à très haute vitesse. Les dégâts sont de modérés à importants, selon la distance. La génération de chaleur reste modérée. La cadence de tir est assez faible et la précision est moyenne.



Gauss Rifle

Le Gauss Rifle utilise une série d'aimants pour tirer un lourd projectile métallique à grande vitesse et très loin. Les dégâts sont de modérés à très élevés. Cette arme a le potentiel de faire tomber un 'Mech en cas de coup au but. La cadence de tir est très faible, mais la précision est excellente, même de loin. La chaleur dégagée est très faible.



MISSILES

Vos 'Mechs sont également équipés de missiles. Pour verrouiller une cible, gardez-la dans votre réticule pendant quelques secondes. Dès que le réticule se transforme en une mire rouge, la cible est verrouillée. La cible cesse d'être verrouillée si elle échappe au réticule pendant plusieurs secondes d'affilée.

Crossbow

Les Crossbows sont des missiles thermiques à courte portée, dont l'explosion et les capacités de virage sont assez limitées. Peut-être ne saviez-vous pas qu'il existe désormais des missiles thermiques à courte portée. Notez que la tête chercheuse (qui se guide à la chaleur émise par la cible) ne s'active qu'une fois la cible verrouillée.



Hammer

Les Hammers sont des missiles à moyenne portée de vitesse moyenne et non dotés de tête chercheuse. Par contre, ils infligent d'importants dégâts dans une vaste zone. Leur poids est tel qu'un 'Mech ne peut en transporter plus de deux.



Javelin

Les Javelins sont des missiles à longue portée infligeant de terribles dégâts. Une fois lancés, ils s'activent et accélèrent en direction de la cible si celle-ci est verrouillée. Il ne peut y avoir plus de quatre Javelins sur un 'Mech. Les dégâts sur zone sont modérés.



SYSTÈMES DE DÉFENSE ET ARMES SPÉCIALES

Selon la mission que vous devrez remplir, assurez-vous bien que votre 'Mech est équipé de réacteurs de saut et/ou de systèmes de défense.

RÉACTEURS DE SAUT

Les réacteurs de saut vous permettent de propulser votre 'Mech dans les airs afin d'éviter les attaques des adversaires (missiles, etc.). Vous pouvez également vous en servir pour tirer sur l'ennemi sans vous montrer. Ils vous permettent aussi d'atteindre des positions stratégiques auxquelles vous n'auriez pas pu accéder en temps normal, en raison du relief. Pour utiliser vos réacteurs de saut, maintenez le bouton du stick analogique gauche appuyé aussi longtemps que vous souhaitez être propulsé (ou tant qu'il vous reste du carburant).

AUCUN SIGNE DE RECONNAISSANCE

Ce système vous permet de ne pas être repéré par les radars ennemis lorsque vous appuyez sur le bouton du stick analogique droit (à condition qu'il vous reste suffisamment d'énergie). Notez que votre 'Mech devient de plus en plus visible au fur et à mesure qu'il génère de la chaleur ou qu'il tire.

BROUILLAGE

Ce système vous permet de brouiller les radars ennemis lorsque vous vous trouvez à leur portée. Pour l'utiliser, appuyez sur le bouton du stick analogique droit. De plus, si l'ennemi vous a verrouillé, vous lui échappez automatiquement.

AMS (ANTI MISSILE SYSTEM)

L'AMS attire tous les missiles lancés sur votre 'Mech pendant quelques secondes. Appuyez sur le bouton analogique droit pour l'activer. Sachez que vous ne pourrez pas l'activer si votre 'Mech fonctionne avec une puissance limitée.

Récupération

En plus de l'équipement de départ que nous vous offrons, vous avez la possibilité de récupérer armes et blindage au cours de vos missions, MechWarrior. Certes, ce n'est pas très glorieux, mais vous devriez y être habitué depuis le temps. Vous trouverez des pièces à récupérer en détruisant certains bâtiments, véhicules ou Mechs.

Chaque fois que vous récupérez une arme d'un type donné, vous augmentez l'efficacité de votre arme d'un cran. Il y a au total trois niveaux. Chaque changement de niveau se traduit par une augmentation de puissance, du moins tant que vos armes de ce niveau ont encore de l'énergie ou des munitions. Les armes de niveau 1 ne manquent jamais de munitions, mais leur puissance de feu est bien moindre. Le niveau de puissance de l'arme sélectionnée s'affiche à l'écran.

Blindage

Le blindage récupéré augmente votre santé. Chaque fois que vous récupérez une pièce de blindage, un bouclier vert frappé d'une croix blanche s'affiche momentanément sur la VTH.



Missiles

Les missiles récupérés augmentent les dégâts et le nombre de missiles que vous tirez d'un coup, tout en réduisant le temps de rechargement.



Armes énergétiques

Les armes énergétiques récupérées augmentent les dégâts et la puissance de l'arme, tout en réduisant le temps de rechargement.



Armes balistiques

Les armes balistiques récupérées augmentent votre cadence de tir et les dégâts infligés à l'ennemi.



Service de renseignements

Vous trouverez ci-dessous les derniers renseignements dont nous disposons sur la situation. Ce n'est pas énorme. Vous devrez donc vous débrouiller seul la plupart du temps. Nous vous faisons confiance : c'est pour cela que nous vous avons confié ce travail. Menez vos diverses missions à bien et nous reparlerons de cette prime que nous avons évoquée tout à l'heure.

BRIEFING

Malheureusement, nous n'avons pas beaucoup d'informations pour le moment. Nous savons juste que les extrémistes du Word of Blake nous posent de sérieux problèmes sur Hélios. Apparemment, ils se seraient emparés de la plupart des installations militaires, et, sans doute, des villes. Si tel est le cas, les habitants d'Hélios risquent d'avoir de gros ennuis.

Nous n'arrivons pas à entrer en contact avec eux, aussi prévoyons-nous que les satellites et les tours de communication ne soient aux mains du Word of Blake. En fait, les communications sont complètement coupées. Il faut que vous vous rendiez sur place et que vous évaluiez la situation... et que vous rameniez l'ordre, si possible.

Le relief et le climat d'Hélios sont très variables, puisqu'on y trouve aussi bien des montagnes couvertes de neiges éternelles que des déserts. Lacs et cours d'eau sont également présents en grand nombre. L'environnement est fertile et riche en ressources, ce qui explique que les villes soient très peuplées. Hélios dispose de plusieurs pistes d'atterrissage et de bases militaires, mais nous ignorons tout à leur sujet.

L'ennemi

Le Word of Blake est doté des dernières technologies et sa force armée sait comment s'en servir. Bien que les renseignements dont nous disposons soient limités, voici ce que nous savons des véhicules ennemis détectés grâce à nos satellites de reconnaissance téléguidés. Nos techniciens ont retouché les images par ordinateur, afin qu'elles soient aussi nettes que possible.

Les signes infrarouges les plus importants semblent être des unités volantes, sans doute des hélicoptères d'assaut tels que le Nightshade. Il y a également un certain nombre de points importants sur les cours d'eau ; sans doute s'agit-il de vaisseaux de guerre. L'ennemi semble patrouiller les airs et les cours d'eau, ce qui laisse penser que les terres sont également sous son contrôle.



Les signes suivants par la taille sont également les plus reconnaissables : des chars, et en grand nombre. Nous n'avons pas réussi à obtenir davantage de détail en raison des conditions atmosphériques provoquées par le mauvais temps. Néanmoins, il vaut mieux partir du principe que vous risquez de rencontrer de nombreuses unités terrestres, et plus particulièrement des chars et régiments

d'infanterie du Word of Blake.

Enfin, nous avons détecté quelques tourelles. Nous avons également récupéré quelques séquences en différé semblant indiquer qu'il y aurait des Mechs aux alentours, à en juger par la taille et les déplacements de certaines unités que nous n'avons pas pu identifier avec précision.

Nous savons que ces informations sont minces mais, au moins, vous devriez avoir une petite idée de ce que vous risquez de rencontrer. Votre expérience du combat sera votre meilleur atout pour vous préparer au mieux à cette campagne. Encore une fois, nous comptons sur vous.

'Mechs multiples

Dans le cadre de votre entraînement et de votre préparation, nous vous recommandons d'affronter d'autres 'Mechs, seul ou en équipe. Nous avons donc inclus ici les détails de divers scénarios et arènes qui vous permettront de vous entraîner au combat.





Lorsque vous sélectionnez Multijoueur à partir de l'interface principale, vous pouvez affronter d'autres 'Mechs sur votre console Xbox locale, grâce à une liaison multiconsole ou à Xbox™ Live, vous permettant d'affronter n'importe qui dans le monde grâce à une connexion bande large.



CONSOLE HBOX LOCALE

Vous pouvez affronter un autre MechWarrior sur votre console Hbox locale. Branchez une manette Hbox pour votre adversaire, installez-vous bien dans votre cockpit et lancez la compte à rebours.








Pour organiser un duel sur votre console Hbox locale :

- 1 Sélectionnez **Multijoueur** à partir de l'interface principale.
- 2 Sélectionnez **Console Hbox locale** à partir de l'écran Multijoueur.
- 3 Chaque joueur doit appuyer sur  afin d'activer un profil de joueur à partir de l'écran Sélection du profil. Appuyez sur la touche START une fois que chaque joueur a choisi son profil.
- 4 À partir de l'écran Nouvelle partie, utilisez le bouton multidirectionnel pour configurer vos options de jeu. Appuyez sur  pour confirmer vos choix.
- 5 Utilisez ensuite le bouton multidirectionnel pour choisir votre type de Mech et sa couleur depuis l'écran Mise en scène. Chaque joueur doit appuyer sur  quand il est prêt. Appuyez une nouvelle fois sur  pour modifier votre choix.
- 6 Appuyez sur  pour lancer la partie.

LIAISON MULTICONSOLE

Grâce à la liaison multiconsole, vous pouvez jouer à l'aide de deux consoles Xbox reliées par un câble de liaison console Xbox, ou à l'aide de quatre consoles Xbox reliées par un nœud de raccordement Ethernet et des câbles Ethernet branchés sur un réseau 10Base-T ou 100Base-TX. Consultez votre manuel d'instructions Xbox pour de plus amples précisions à ce sujet.

Pour organiser un duel par le biais d'une liaison multiconsole :

- 1** Sélectionnez **Multijoueur** à partir de l'interface principale.
- 2** Sélectionnez **Liaison multiconsole** à partir de l'écran Multijoueur.
- 3** À partir de l'écran Sélection du profil, appuyez sur  pour choisir un profil. Vous pouvez jouer à deux par console Xbox. Un maximum de huit consoles pouvant être reliées ensemble. Vous pouvez ainsi jouer à un maximum de 16 joueurs. Appuyez sur la touche START pour accéder à la liste des parties.
- 4** Appuyez sur  pour sélectionner une partie à rejoindre, et sur  pour lancer votre propre partie.
- 5** Une fois la partie configurée, l'hôte appuie sur  pour confirmer les options choisies.
- 6** Utilisez ensuite le bouton multidirectionnel pour choisir votre type de Mech et sa couleur depuis l'écran Mise en scène. Chaque joueur doit appuyer sur  quand il est prêt. Appuyez une nouvelle fois sur  pour modifier votre choix.
- 7** L'hôte appuie sur  pour lancer la partie.


Xbox Live

Xbox™ Live est un système à haute vitesse sur Internet qui vous permet de créer une identité permanente et une liste d'amis vous indiquant qui est en ligne en même temps que vous, mais aussi d'inviter des amis à jouer ou de leur parler en temps réel. Afin de déterminer si Xbox Live est disponible dans votre pays, rendez-vous à l'adresse suivante : <http://www.xbox.com/live/>.


Avant de pouvoir jouer à *MechAssault* en ligne, il vous faut relier votre console Xbox à une connexion bande large directe ou partagée et vous inscrire à Xbox Live. Pour de plus amples précisions, consultez la carte de démarrage rapide Xbox Live fournie avec *MechAssault* ou rendez-vous à l'adresse suivante :

<http://www.xbox.com/live/>. Si vous avez besoin d'aide, appelez le 0800 91 52 74.

Pour jouer à MechAssault sur Xbox Live

- 1 À partir de l'écran Multijoueur, sélectionnez **Xbox Live**.
- 2 À partir de l'écran Sélection du profil, appuyez sur  pour choisir votre compte Xbox Live ou sélectionnez **<Créer un compte>** si vous n'en avez pas encore.

La sélection de **<Créer un compte>** vous amène à l'interface Xbox, qui vous permet de créer un compte Xbox Live. Pour de plus amples précisions concernant la création des comptes, consultez la carte de référence rapide pour Xbox Live, incluse avec *MechAssault*.

- 3 Appuyez sur  pour accéder à votre compte et entrez le code que vous avez créé en vous inscrivant à Xbox Live. Deux joueurs peuvent jouer en ligne à partir d'une même console Xbox. Si le deuxième joueur ne possède pas de compte Xbox Live, il est considéré comme un invité.

NOTE

LES INVITÉS N'ONT PAS LA POSSIBILITÉ D'UTILISER DE PSEUDONYME OU LE MODE DE COMMUNICATION VOCALE TANT QU'ILS SONT EN LIGNE.



- 4 Appuyez sur la touche START pour afficher l'écran Confirmation, puis sur  pour vous inscrire à Xbox Live.

LA SALLE DE RENCONTRE DE HBOX LIVE

La salle de rencontre Hbox Live vous propose plusieurs options pour jouer en ligne.

PARTIE RAPIDE

Commencez à jouer sans attendre dès que vous aurez trouvé une partie en ligne de *MechAssault*.

OPTIMATCH

Rejoignez une partie en ligne de *MechAssault* correspondant aux critères que vous avez spécifiés.

ACCUEILLIR UNE PARTIE

Créez et accueillez une partie en ligne de *MechAssault* que d'autres joueurs pourront rejoindre.

AMIS

Visualisez la liste d'amis personnalisée avec lesquels vous aimez bien jouer. Cette liste vous permet de voir si vos amis sont connectés et de les inviter à jouer.

STATISTIQUES

Cette option vous permet de voir comment vous vous en sortez, ou comment s'en sortent vos amis et ennemis.



TÉLÉCHARGER LE CONTENU

Téléchargez le tout dernier contenu de *MechAssault* sur votre console Hbox. Cette option peut proposer de nouveaux 'Mechs ou de nouvelles armes, mais aussi de nouveaux types de partie multijoueur ou de nouvelles cartes.

PARTIE RAPIDE

Cette option vous permet de trouver une session en ligne de *MechAssault* sans attendre, puisqu'elle vous propose de rejoindre une session en spécifiant un minimum de critères.






Pour jouer à une partie rapide de MechAssault :

- 1 Sélectionnez **Partie rapide** à partir de la salle de rencontre de *Xbox Live*.
- 2 Utilisez le bouton multidirectionnel pour passer d'un type de partie à l'autre et appuyez sur  pour sélectionner celui qui vous convient.
- 3 À partir de l'écran Staging (Mise en scène), utilisez une fois encore le bouton multidirectionnel pour choisir votre 'Mech et sa couleur. Chaque joueur doit appuyer sur **X** quand il est prêt. Appuyez une nouvelle fois sur **X** si vous changez d'avis. Vous pouvez également modifier le programme de dissimulation vocale si vous avez branché votre communicateur vocal.
- 4 L'hôte n'a plus qu'à appuyer sur  pour lancer la partie.

OPTIMATCH

Pour les joueurs sachant déjà le type de partie en ligne de *MechAssault* accueillie par un autre joueur qu'ils souhaitent rejoindre, OptiMatch™ permet de spécifier les critères souhaités.


Pour jouer à une partie de MechAssault de type OptiMatch :

- 1 Sélectionnez **OptiMatch** à partir de la salle de rencontre de Xbox Live.
- 2 Sélectionnez les paramètres que vous souhaitez pour votre partie et appuyez sur .
L'écran OptiMatch vous propose alors les parties correspondant aux critères demandés.
- 3 Sélectionnez la session que vous souhaitez rejoindre et appuyez sur . Vous pouvez également utiliser la touche noire pour modifier vos options de filtrage et recommencer à chercher.
- 4 Une fois que vous avez rejoint une partie, utilisez le bouton multidirectionnel pour choisir votre type de Mech et sa couleur depuis l'écran Mise en scène. Chaque joueur doit appuyer sur  quand il est prêt. Appuyez une nouvelle fois sur  pour modifier votre choix. Vous pouvez également modifier le programme de dissimulation vocale si vous avez branché votre communicateur vocal.
- 5 L'hôte n'a plus qu'à appuyer sur  pour lancer la partie.

ACCUEILLIR UNE PARTIE

Cette option vous permet de créer et d'accueillir une session en ligne de *MechAssault*. Une fois les caractéristiques de votre partie définies, vous pouvez inviter d'autres joueurs figurant sur votre liste d'amis, ou laisser des places qui pourront être prises par n'importe quel joueur connecté.

Pour créer une session de MechAssault :


- 1 Sélectionnez **Accueillir une partie** à partir de la salle de rencontre de Xbox Live.
- 2 À partir de l'écran Nouvelle partie de la salle de rencontre de Xbox Live, définissez les caractéristiques de la partie à laquelle vous souhaitez jouer.
- 3 Appuyez sur  pour confirmer les options sélectionnées et vous rendre à l'écran Mise en scène.

MISE EN SCÈNE

C'est ici que les joueurs participant à une même session peuvent se retrouver entre deux parties et voir les 'Mechs qu'utilisent les autres joueurs, ainsi que les résultats obtenus par ces derniers. Les joueurs choisissent ici leur 'Mech et leurs options de communication vocale.

MISE EN SCÈNE

MechWarrior - Destruction

✓ Joueur	Mech	Peau	
✓ MechWarrior	ATLAS	Verte	
✓ jpritch	ATLAS	Rouge	

Mission : Coisée

Limite des évènements : 20

Limite de temps : 10



Prêt



Annuler

COMMENCER LA PARTIE

Une fois que tout est prêt, l'hôte appuie sur **A** pour lancer la partie. Au terme de la partie, vous revenez automatiquement à la salle de rencontre de Xbox Live.

LISTE D'AMIS

Votre liste d'amis peut contenir jusqu'à 100 joueurs que vous considérez comme des amis. Elle vous permet non seulement d'envoyer des invites à vos amis (ou d'être invités par eux), mais aussi de voir ce qui arrive à vos amis. Vous pourrez ainsi voir s'ils sont connectés ou non, s'ils sont en train de jouer, et d'autres choses encore.

Pour ajouter un joueur à votre liste d'amis

- 1 À partir de la salle de rencontre de Xbox Live, sélectionnez **Amis** et appuyez sur **A**. Vous pouvez également sélectionner **Ami** à partir de l'écran Mise en scène pour consulter votre liste d'amis.
- 2 Utilisez le bouton multidirectionnel pour vous déplacer au sein de la liste des joueurs.
- 3 Sélectionnez le nom de votre choix et appuyez sur **A**. Le joueur choisi est aussitôt ajouté à votre liste d'amis. Son nom s'accompagne désormais d'un symbole indiquant qu'une invitation lui a été envoyée, symbole restant visible jusqu'à ce que l'invitation soit acceptée ou déclinée.

NOTE

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT AJOUTER DES AMIS À VOTRE LISTE EN ENTRANT LEURS ÉTIQUETTES DANS VOS OPTIONS DE L'INTERFACE EN LIGNE XBOX, AUXQUELLES VOUS POUVEZ ACCÉDER EN ÉJECTANT VOTRE DISQUE DE MÉCHASSAULT.



LISTE DES JOUEURS

La liste des joueurs regroupe tous les joueurs actifs, ainsi que les 10 joueurs avec qui vous avez joué récemment. Les scénarios suivants illustrent quelques utilisations pratiques de la liste des joueurs :

- Si vous souhaitez vous plaindre à Xbox Live au sujet d'un mercenaire mal élevé qui vous a insulté au cours d'une récente session en ligne ou si vous désirez féliciter, toujours sur Xbox Live, un MechWarrior que vous avez trouvé particulièrement performant, il vous suffit de retrouver le joueur en question sur la liste pour pouvoir lui parler en direct.
- Si vous avez joué contre quelqu'un qui ne fait pas partie de votre liste d'amis et que vous vous apercevez que c'est exactement le genre d'adversaires que vous recherchez, il vous suffit, là encore, de trouver son nom sur la liste et de l'inviter à devenir votre ami. Vous pouvez également utiliser la liste des joueurs pour voir si quelqu'un vous a demandé de devenir son ami.

OPTIONS DES JOUEURS SUR XBOX LIVE

La boîte de dialogue Amis/Joueurs vous permet de supprimer un ami de votre liste, d'envoyer une Requête d'amis à un nouveau joueur, ou encore de communiquer à Xbox Live des informations concernant un joueur.

Vous pouvez accéder à la fenêtre de dialogue Joueurs/Amis en sélectionnant **Amis** à partir de la salle de Xbox Live ou de l'écran Mise en scène de *MechAssault* en appuyant sur **Y**.

ICÔNES DU SERVICE XBOX LIVE

Les icônes suivantes apparaissent sur Liste d'amis, Liste des joueurs et l'écran Mise en scène de *MechAssault*.



Invitation à jouer envoyée



Invitation à jouer reçue



Requête d'amis envoyée



Requête d'amis reçue



Voir activée



Voir désactivée



Rien en ligne

TYPES DE BATAILLE EN MODE MULTIJOUEUR

Quel que soit le mode de connexion que vous utilisez, plusieurs types de bataille vous sont proposés ainsi qu'à vos équipiers en mode Multijoueur. Voici de quoi vous aider à choisir le type de partie multijoueur que vous préférez :

BRUYEUR (CONSOLE HBOX LOCALE UNIQUEMENT)

Voyez combien de temps vous parvenez à survivre alors que des 'Mechs toujours plus nombreux vous attaquent. Vous pouvez jouer seul ou en équipe avec un ami.

DESTRUCTION

Choisissez votre 'Mech et combattez jusqu'à la mort ! Le joueur ou l'équipe abattant le plus de 'Mechs adverses l'emporte. Jouez chacun pour soi ou en équipe.

DERNIER HOMME VIVANT

Cette partie prend la forme d'un combat de masse sans retour à la vie. Une fois que vous êtes mort, c'est terminé pour vous. Jouez chacun pour soi ou en équipe.

PAS ÇA !

Dans ce type de partie, c'est chacun pour soi et l'un des joueurs est la cible. Si vous l'abattez, vous marquez des points mais, à partir de ce moment-là, c'est vous qui devenez le gibier !

Notre équipe technique

Day 1 Studios

Producteur exécutif
Denny « The Sun » Taylor

Producteur/responsable du studio
Mike McDonald

Chef concepteur
Tom « Score » Doud

Concepteurs
Brad « Big Boy » Odell
Rob « Shadchuck » Nichols
Rien Turner

Directeur artistique technique
Shane Griffin

Directeurs artistiques
Tim Zuker, Tim « Dancefloor » Cohen

Infopersonnes

Joel Danks, Alan « Mr. Martini » Denham, Hort Mitchell, Jeremy « Cloud » Alfred, Peter « Fane » Blanchard, « Pussie » Michael, Vanessa Han, Vincent John « Mac », Christopher « ConZ » Zeak

Ingénieurs

Dan « Brock », Neil, Leslie David McHibbe, Scott Ramsey, Robert « Beau », Mike Springer, Ted « Jay », Brian « Brodie »

Producteur associé
Ronnie Rosencrans

Assistance technique
Devin Strader, Chris « CDubya » Wilson

Ressources humaines
Laura Crookes

Service financier
Lyn Spe-Rice

Remerciements à :

Tous épouses et nos proches pour leur soutien, Terry « Conner » J. Barber, Eddie Hansen, Bill Powers, Jill « St. Clair » Madson

Avec la participation de :

Eric « Bal », Brian « Hadden », John « Hix », Jennifer « Fox », Doug « MacCarthy », Tom « Parra », Mike « Ras », Rickney « Zolotarev »

FASA Studio

Chef concepteur/ Producteur des produits de la gamme BattleTech
D « PRINGOD » Dejean

Concepteurs
David « Uleed » Abing, Chris « Berni » Blohn, Derek « menta » Carroll, Sapa « Ancho » Darril

Responsable testeur
Ramon « Flash » Latoro

Testeurs
Brec « Too Much Fun » Calk, Michele « Chief » Demco, Kevin « Petrie » Sapa « Heineger » Wilmore

Testeurs supplémentaires
Greg « Blackie » Ringen, Brandon « Clay Pouch » Baker, Erik « eddy » Davis, Joe « Paradox » Szal, John « Thumper » Foster, Steve « R. Square » Schaeffer, Patrick « Ring Pat » Hill, Michael « TheFlag » Ogden, Gruber « Daniel » Hugh Jack « Winston » Smith, Jay « Patricia » Bobb, Jeremiah « Decker » Preschl

Testeurs de l'unité d'essai
Matthew « Citall » Coyne, Stephen « Rusty » Simpson, Harry « Birdie » Huran « Blahol », Joseph « Elyria » Ursand, Wade « Hauque » McTat, James « Pictad » Bayron

Tests utilisateur
Bryan « Blackberry » Phil « Jay » Short « Jay », Rick « Rick » Burdick, Jeremy « Gernale » Hagan

Chef testeur
reconnaisance Jason « Lizarding » Mansard

Responsable des tests
reconnaisance Tim « Piggy » Williams

Testeurs
reconnaisance Chris « Power » Green, Jordan « Dean » Gray, David « PROBOT » Green, Jeremy « DGT » Borden, Benjamin « Dou », Schindler, « Ryle », « Diana » Margale, John « Bley » Cook

Labo multijoueur
Responsable : TJ « Quet » Piche, Roccole « Chris »

« BATMAN » Robinson, Lila « L'RAIN » Rich

Responsables audio
Duane Decker, Tobin Butman

Conception sonore
Peter « Calbert » Conley, Tawn Polibanski

Ingénieur voix et post-production
Ben Decker

Retours
Datalis « Sheila », Reynold « Peter », Treg Lind, Stracer, Han Boynton

Composition de la musique et post-production audio
Duane Decker

Musique guerrière (prière et terre sacrées)

Compositeurs/musiciens
Michael Coze, « Lang », « Omar » Ustle

Musiciens
Chris « Federal », Rafia « Gatten » Pragnanadit, Mike « Doudice » Ingénieurs

Musique guerrière (terre)

Producteur
Duane Buford

Compositeur/ingénieur
Jason Power

Producteur audio
Tobin Butman

Guitare Attack Cinema
Differé « Allen » Garret

Responsables du programme
Mitch « bid Touch » Gilman, Andrea Braun

Assistent des responsables du programme
Chris « Conner » Kennedy

Responsable studio
Duane « Palad » Luthman

Directeurs artistiques
Hanz « triple » Senile

Responsable du développement
John « Loida » Vauv

Responsable des tests
James « Hamma » Page

Modèles de Mechs originaux
Lew « Boyan » Story

Animation des Mechs
Duane « Priat » « Mito », Mary « Blood Mary » Orelina

Programmeurs réseau
Danet « Wizard » Madson, Gabe « Black » « Mers », Jonathan « Red » « Head »

Planification
Jon « Botmug » Kinnich

Marketing
Steve « Vallant » Fowler, Andrew « Road Hill » « Jenkins »

Localisation, Redmond
Chefs de projets : Ben « D'Amico », Liel « The Lucky » Thompson

Localisation, Irlanda
Chef de projets : Greg « Mellic » Ward

Responsable audio
Steve « Balcon »

Ingénieurs
John « Tormy », Michael « Micket » « Tony », Rospes « de Jack », John « Sullivan »

Testeurs
Lorraine Quila, Julian Chirpal, Documentation : Brian « Butler »

Boîte
David Hamilton

Assistent administratif
Hann Branch

Manual de MechResult
Centier « Heath » Childs

Editeur
Jason « Grace » Conception : Chris « Burns »

Remerciements à
John « Madlery »

Hauard « Dave » « Ringling », Bender « Jerry » « Satch », Cassi, Tom « Herdoolie », Burlington, Harold « Slang », Ryan, Zach « Russell », Roger « Wilson », Scott « Tenard »

« Briggs », Sam « Dui », Patrick « Chancier », Trent « Urdi » « Dandy », Gendushi, Dou « Merin », Frank « Wontat », Saege, Patrick « Luta », Sean « Jaker », Christian « Savin »

« Koma », Greg « Pechi », B. Jones, Dan « Dangle », Graham, Michael, Eben « Anderson », Robin « Para »

« Henselle de MS Studios », Nicolas « Don » « Rob », Henri « sui » « chef de projet », l'écuyer de chef (non-écuyer de chef)

« Hox », R'G, R'ech Studio Test, Jean « Gue » « e » « e », pas en ce lieu.

A la mémoire de John « Pao » « Lagn »

« AnSaur », « BBT » « Jasta », « Valt », « Ward Music »

GARANTIE LIMITÉE POUR VOTRE COPIE DU JEU XBOX (LE « JEU »)

Garantie. Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

Vos recours. Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaire, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

Protection légale. Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft.

SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST À DIRE, SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR)

Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

Aucune autre garantie. Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

Limitation de responsabilité. Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

Support client

	PSS**	TTY***
Australie	1 800 1 488 884	1 800 1 488 897
Autriche	0800 281 380	0800 281 381
Belgique/België/Belgien	0800 7 8780	0800 7 8781
Danemark	80 88 40 87	80 88 40 88
Suomi/Finland	0800 1 18 424	0800 1 18 425
France	0800 81 52 74	0800 81 54 10
Deutschland	0800 181 2888	0800 181 2875
Italia	0800 44 12 87 32	0800 44 8793
Irland	1 800 508 188	1 800 508 187
Italia	800 787814	800 787815
Pays-Bas	0800 023 3884	0800 023 3885
New Zealand	0800 443718	0800 443710
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 84 8852	900 84 8853
Sverige	020 78 1133	020 78 1134
Suisse/Suisse/Svizzera	0800 83 6887	0800 83 6888
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

**PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupportdienst; Tuetietuki; Produktsupport; Yhteystietopalvelut; admín, Supporto técnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

***TTY – Text Telephone; Teksttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstpuhelin; Teksttelefon; Transmissão telefónica de texto; Linha especial para deficientes TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Austria – Automated Tips Line: 1-800-HBOKMS (1-800-626-867);

rates: AU\$1.50/minute, mobiles and pay phones may incur additional costs

New Zealand – Automated Tips Line: 0800-HBOKI (0800-828-81);

rates: NZ\$1.80/minute, mobiles and pay phones may incur additional costs

For more information, visit us on the Web at www.hbok.com

Les informations contenues dans le document ci-dessus les références à des URL, ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réel n'est que pure coïncidence. L'accès à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits, sous des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopies, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et/ou de Microsoft. Toute réimpression, réimpression ou utilisation d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous conférer une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© (2002) Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Hbok, et les logos Hbok sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Fabriqués sous licence par Dolby Laboratories.

Portions © 2002 Day 1 Studios, LLC. Tous droits réservés.

Day 1 Studios et le logo Day 1 sont soit des marques, soit des marques déposées de Day 1 Studios.

BattleTech matériel © 2002 Wizards, LLC.

MechWarrior, BattleTech, BattleMech, et Mech sont soit des marques, soit des marques déposées de Wizards, Inc. et/ou Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft, le logo Microsoft, Game Studios, MechAssault, GoldMech, Hbok, et les logos Hbok sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.



Utilise Bink Video. © 1987-2001 par RAD Game Tools, Inc.

La mort en marche



MECH-WARRIOR® DARK AGE

Gamme de figurines de science-fiction
BattleTech® à collectionner



MECH-WARRIOR: DARK AGE vous permet de commander plus de 116 unités d'infanterie différentes : blindés, véhicules de combat et 'mechs. Chaque unité est soigneusement détaillée, assemblée, peinte et prête à jouer.

MECH-WARRIOR: DARK AGE, LA PREMIÈRE GAMME DE FIGURINES DE SCIENCE-FICTION À COLLECTIONNER QUI PERMET D'EXPLORER L'UNIVERS DE BATTLETECH. GRÂCE À UN JEU EXCITANT METTANT L'ACCENT SUR LA FORMATION DES ARMÉES ET LES TACTIQUES DE COMBATS D'UNITÉS CONNUES.

WWW.MWDARKAGE.COM

WIZKIDS

©2002 WizKids, LLC. Tous droits réservés. Mech-Warrior, Mech-Warrior: Dark Age, BattleTech, BattleMech, 'Mech, et tous Mech-Warrior et les autres WizKids sont des marques TM ou des marques déposées de WizKids, LLC, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Brevet en attente.

Manette



NOTE

L'ASSIGNATION DES BOUTONS DE VOTRE MANETTE PEUT ÊTRE LÉGÈREMENT DIFFÉRENTE DE CE QUI EST INDiqué ICI. EN REVANCHE, LE JEU SE JOUE EXACTEMENT DE LA MÊME MANIÈRE.

DAY 1 STUDIO



fasa studio

Pour de plus amples précisions sur MachAssault ou les autres jeux de FASA Studio™, rendez-vous à l'adresse suivante : <http://www.fasastudio.com>



Guide de stratégie
disponible
primagames.com

Microsoft
game studios

0902 Réf. n° X09-00061 FR